

MEDIA SOSIAL SEBAGAI PANGGUNG DRAMA
(Studi Deskriptif Presentasi Diri Pengguna Twitter di Kalangan Mahasiswa Unesa)

Novi Anasari

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
novianasari151@gmail.com

Pambudi Handoyo

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
pam_pam2013@yahoo.co.id

Abstrak

Media sosial digunakan sebagai ajang eksistensi diri di berbagai kalangan, baik itu pelajar, mahasiswa, ataupun masyarakat umum khususnya di Indonesia. Segala macam kegiatan yang dilakukan seolah olah harus di *sharing* melalui media sosial agar semua orang dapat mengetahui apa yang sedang dilakukan atau yang terjadi. Kalangan remaja merupakan pengguna terbesar media sosial saat ini. Lebih dari 50% akun media sosial diminati oleh kalangan remaja yang terdiri dari golongan siswa dan mahasiswa. Mahasiswa dalam hal ini memiliki peranan besar dalam perkembangan sosial media. Hampir setiap mahasiswa minimal mempunyai satu jenis akun media sosial, bahkan banyak mahasiswa yang mempunyai lebih dari empat jenis akun mediasosial perorangnya. Salah satu media sosial yang banyak digunakan kalangan muda adalah twitter. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan *Cyber Ethnography*. Menurut Robert V Kozinets, *Cyber Ethnography* merupakan pendekatan etnografi untuk dunia sosial yang di mediasi oleh perangkat komputer. Berdasarkan temuan data dan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Kategori yang pertama di dasarkan pada alasan penggunaan twitter, yaitu alasan karena ikut-ikutan teman dan sebagai sumber informasi. Sedangkan kategori kedua berdasarkan manajemen kesan yang ditampilkan pengguna twitter

Kata kunci: Media Sosial, Presentasi Diri

Abstract

Social media is used as a venue for self-existence in various circles both the students, or the general public, especially in Indonesia. All kinds of activities are carried out as if to be in sharing via social media so that everyone can know what is being done or what happened. So that social media requires individuals to keep updated with the activities carried out. Among teens is the largest user of social media today. More than 50% of social media account demand by the teenagers consisting of students and student groups. Students in that it has a major role in the development of social media. almost every student has a minimum of one type of social media accounts even many students who have more than four kinds of social networking media accounts perorangnya. One of kind used social media among young people is twitter. The method used in this research is qualitative method with *Cyber Ethnography* approach. From data findings and data analysts who have performed in this study it can be concluded that the first category is based on the reasons for the use twitter, namely the reason for joining along with friends and as a source of information. While the second category based management user the impression that appear twitter

Keywords: Social Media, Self Presentation

PENDAHULUAN

Fenomena kemunculan berbagai situs media sosial pada internet telah menjadi suatu hal yang menarik di tengah masih maraknya keberadaan media-media konvensional seperti televisi, koran, maupun radio. Kini masyarakat berada di tengah arus perubahan yang deras dengan keberadaan media-media sosial. Media sosial merupakan sebuah web berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat profil, melihat list pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Hubungan antara perangkat mobile dan

halaman web internet melalui jaringan sosial telah menjadi standar dalam komunikasi digital. Hal ini mendorong munculnya berbagai macam *social networking* seperti facebook, Path, instagram, Skype, twitter, dan lain-lain.

Interaksi sosial dapat dengan mudah dilakukan tanpa harus berada pada ruang dan waktu yang bersamaan. Menurut Anthony Giddens, modernitas menyebabkan keterkaitan ruang dan waktu menjadi terputus. Masyarakat pramodern, ruang terutama didefinisikan oleh kehadiran fisik dan demikian

dengan oleh ruang lokal. Seiring dengan hadirnya modernitas, ruang perlahan lahan terpisah dari tempat. Media sosial menjadikan individu dapat berinteraksi secara tidak langsung tanpa terikat oleh ruang dan waktu. (Ritzer dan Goodman, 2008).

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna media sosial terbanyak di dunia. Walaupun tingkat penetrasi internet masih rendah, jumlah pengguna *smartphone* di tanah air telah banyak mendorong aktivitas pengguna media sosial di Indonesia. Media sosial yang paling banyak diakses adalah facebook dan twitter. Data ini berdasarkan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) yang menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut 95% yang menggunakan internet untuk mengakses situs jejaring sosial. Kemenkominfo juga mengungkapkan Indonesia menempati urutan ke 5 pengguna Twitter terbesar di dunia. Selain itu Indonesia juga pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India (<http://kominform.go.id>).

Di kalangan remaja dan mahasiswa, twitter juga banyak dimanfaatkan untuk berinteraksi dengan teman-teman kuliah melalui dunia maya, mengikuti komunitas komunitas tertentu di lingkungan kampus, dan lain-lain. Bagi pengguna media sosial itu sendiri, memeriksa akun media sosial adalah sebuah aktivitas yang lazim dilakukan. Namun, ketika pengguna menata akun media sosial yang pengguna lakukan sebenarnya sedang menata wajah atau penampilannya di dunia maya. Ketika melakukan penataan terhadap tema atau warna halaman depan di media sosial seakan-akan sedang memilih pakaian yang cocok dengan diri sendiri. Apalagi, bagi pengguna yang menyadari bahwa *audience* (atau pengguna lainnya) tidak hanya satu atau dua orang melainkan sangat banyak. Penataan media sosial akan menjadi sebuah tindakan yang tidak serta merta spontan, tetapi melalui proses pemilihan demi tampil sempurna. Remaja ataupun mahasiswa pengguna akun memiliki cara sendiri untuk memberikan citra diri dan eksistensinya di sosial media. Ada berbagai jenis penampilan diri yang bisa terlihat secara kasat mata yaitu menuliskan kata-kata bijak di *tweets*, menyampaikan kritik, mengkomunikasikan kondisi pribadi saat ini, menyampaikan aktivitas dan lokasi saat ini, dan berbagai cara lainnya. Selain kata-kata, presentasi diri juga dikombinasikan dengan video, gambar atau foto seperti foto-foto di berbagai lokasi dan lain lain

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini dikaji dengan menggunakan teori Dramaturgi Erving Goffman.

Menurut Goffman interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater. Manusia adalah aktor yang berlaga untuk menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain melalui "pertunjukan dramanya sendiri". Dalam mencapai tujuan tersebut, berdasarkan konsep dramaturgi manusia akan mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut. Goffman menjelaskan bahwa tindakan manusia dianalogikan sebagai panggung drama. Dalam suatu situasi sosial, seluruh kegiatan dari partisipan tertentu disebut sebagai suatu penampilan (*performance*) (ngutip dari mana?). Sedangkan orang-orang yang terlibat dalam situasi tersebut disebut sebagai pengamat atau partisipan lain nya. Goffman mengatakan bahwa individu dapat menyajikan suatu pertunjukan (*show*) bagi orang lain, tetapi kesan (*impression*) si pelaku terhadap pertunjukan ini bisa berbeda beda (Poloma, 2013).

Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima yang akan diterima orang lain. Goffman menyebut upaya tersebut sebagai pengelolaan kesan (*Impression management*), yakni teknik teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Kebanyakan atribut, milik atau aktifitas manusia digunakan untuk presentasi diri. Seperti busana yang dipakai, rumah yang dihuni, cara berbicara, cara berjalan, pekerjaan, dan lain lain. Individu mengelola informasi yang kepada individu lain (Mulyana, 2008). Tujuan dari dramaturgi ini menurut Goffman adalah penerimaan penonton akan manipulasi. Ketika aktor berhasil memainkan perannya maka penonton akan melihat aktor sesuai dengan apa yang memang dipertunjukkan oleh aktor tersebut. Sehingga aktor akan semakin mudah membawa penonton untuk mencapai tujuan dari pertunjukan yang dilakukan.

Aktifitas Presentasi diri tidak hanya dapat dilakukan di dunia fisik yang memerlukan tatap muka langsung, namun juga bisa dilakukan di dunia maya seperti media sosial. Pengguna Twitter mempresentasikan dirinya melalui biografi singkat dan *tweets*. Ini merupakan salah satu cara yang paling dominan di dalam Twitter untuk mempresentasikan diri. Sementara *tweets* ini bersifat dinamis dan interaktif, mengalami perubahan yang sangat cepat dari waktu ke waktu. Sehingga, medium seperti Twitter membuat presentasi diri berlangsung lebih dinamis. Presentasi diri dalam media sosial juga bisa dipandang sebagai sebuah bentuk revitalisasi atau eksperimen terhadap identitas dirinya. Individu bisa saja memiliki kendala dalam melakukan presentasi diri

sesuai dengan impiannya. Misalkan saja, dalam kehidupan keseharian seorang individu yang ingin banyak memberi komentar terhadap peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi mengalami kendala semantik maupun konteks dalam menyampaikan. Media sosial memberikan ruang yang seluas-luasnya bagi pengguna tersebut untuk mempresentasikan dirinya. Seorang mahasiswa yang dalam kesehariannya mengalami kendala dalam mempresentasikan dirinya, bisa begitu berbeda cara mempresentasikan dirinya di media sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif memandang bahwa fenomena sosial tidak semuanya nampak. Namun ada ada makna yang bersifat subjektif di balik fenomena yang nampak nyata. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus ilmiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2006). Penelitian ini berbasis teknologi internet, sehingga peneliti menggunakan pendekatan Cyber Ethnography. Menurut Robert V. Kozinets Cyber Ethnography merupakan sebuah bentuk etnografi yang diadaptasi untuk dunia sosial yang dimediasi oleh perangkat komputer. Inti dari penelitian Cyber Ethnography adalah hasil dialog dan upaya mencapai kesepakatan pragmatis tentang makna di antara peneliti dan subjek yang diteliti. Fokus utama dalam Cyber Ethnography ditujukan pada hal-hal yang terjadi di dunia maya atau lingkungan komunitas virtual, dengan bantuan informasi online maupun informan offline. (www.sagepub.com).

Subjek penelitian dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Unesa yang aktif menggunakan media sosial twitter. Penentuan subjek penelitian menggunakan sistem *Purposive*, yaitu subjek yang memiliki karakteristik atau memenuhi kriteria tertentu (Subagyo, 2004).

Pada penelitian ini memanfaatkan penggalian data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang langsung dapat memberikan data kepada peneliti. Data primer diperoleh dari wawancara dan observasi. Sedangkan data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, misalnya lewat dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan studi dokumentasi dengan menghimpun data dan merekam data yang bersifat dokumentatif. Peneliti melakukan

pengambilan gambar beberapa tweet atau kicauan informan. Selain itu peneliti juga akan memanfaatkan data sekunder dari beberapa sumber referensi penunjang, baik dari buku teori, skripsi, jurnal online, berita online, dan sumber-sumber lain yang berasal dari internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media sosial memungkinkan manusia untuk dapat berkomunikasi, baik secara satu arah maupun dua arah. Salah satu media sosial yang paling banyak digunakan adalah twitter. Melalui twitter, individu dapat berkomunikasi dengan individu lain secara langsung yaitu dengan mengirimkan pesan yang ditujukan kepada individu tersebut. Individu juga dapat berkomunikasi dengan seseorang atau sekelompok individu lain secara tidak langsung, yaitu dengan mempublikasikan sebuah tulisan atau gambar di timeline twitter. Tulisan atau gambar tersebut memungkinkan para pengikut atau teman dari individu yang mempublikasikan itu untuk melihat dan menginterpretasikan tulisan atau gambar tersebut menjadi sebuah pesan tersendiri. Pada penelitian ini, terdapat dua alasan utama mengapa mahasiswa Unesa lebih menyukai twitter dibanding media sosial lain. Alasan yang paling banyak diungkapkan oleh mahasiswa adalah yang pertama, twitter sebagai sumber informasi dan komunikasi, sedangkan alasan kedua hanya mengikuti teman-teman supaya tidak ketinggalan *trend* saja. Pengguna twitter mempresentasikan dirinya di media sosial melalui berbagai kesan yang ditampilkan di media sosial. Kesan-kesan tersebut antara lain:

Kesan Sebagai Penggemar Sepak Bola.

Setiap orang yang mengidolakan publik figur tertentu pasti akan berusaha untuk mengetahui lebih jauh segala sesuatu yang berhubungan dengan publik figur tersebut. Sosok idola tersebut hadir dalam kicauan-kicauan di *timeline* pengguna twitter. Informan berupaya mengetahui kehidupan sosok idola melalui akun twitter dan membagikan informasi tersebut kepada *follower*-nya.

Pada *timeline* twitternya dengan mengunggah beberapa foto sedang menggunakan kaos jersey warna merah disertai dengan tweet “*Im united #MU...*” kesan sebagai fans fanatik sepak bola ditunjukkan dengan menggunakan jersey MU sebagai bagian dari *appearance*. Sedangkan yang lain menunjukkan kesan melalui kicauan-kicauan dan informasi tentang klub Chelsea yang ia *retweet* di twitternya. Hal ini merupakan bagian dari *personal front* yang mencakup bahasa verbal, dan bahasa tubuh sang aktor seperti

berbicara sopan, ekspresi wajah, penampilan, ciri-ciri fisik dan lain-lain. Berdasarkan atribut yang dikelola tersebut pengguna sosial media mampu menciptakan kesan sebagai penggemar sepak bola dan diterima dengan baik oleh orang lain.

Kesan Galau di Twitter

Media sosial twitter sering kali di jadikan tempat curhat oleh remaja atau mahasiswa. Isi curhatan bisa bermacam-macam tergantung situasi dan kondisi *mood* seseorang. Ketika sedang bahagia, ekspresi yang dituangkan di twitter pun berupa kata kata bahagia. Namun ketika sedang *bad mood* kicauan pun berisi kata kata yang bernada sedih, putus asa, dan lain-lain. Istilah populernya disebut galau. Kesan galau ditampilkan di twitter melalui gaya berbicara dan bahasa kicuan. Bahasa dan gaya berbicara merupakan bagian dari *personal front* dalam pertunjukan drama.

Gaya bahasa yang bernada memelas atau sedih memberikan gambaran tentang kondisi yang sedang dialaminya saat itu. menampilkan bertujuan untuk memberi kesan bahwa dirinya sedang galau dan berharap orang lain memperhatikan. Audien pun merespon apa yang ditampilkan dengan mention. Menurut John & Pitmann upaya menampilkan kesan galau merupakan strategi manajemen kesan *suplication* yang bertujuan untuk mendapatkan pertolongan atau simpati dari orang lain (www.selfdeterminationtheory.org). Informan telah berhasil memainkan perannya dengan mempresentasikan diri sebagai orang yang sedang galau.

Kesan Penyuka Kpop

Demam Kpop yang terjadi sejak tahun 2011 telah membentuk idola-idola baru masyarakat Indonesia khususnya remaja dan mahasiswa. Ada yang menampilkan kesan sebagai penggemar Kpop melalui atribut-atribut yang digunakan seperti penggunaan bahasa korea, pakaian, serta dandaan dengan *style* Korea. *Front stage* yang ditampilkan meliputi *setting* yang ada pada tampilan profil akun twitter dengan *background* animasi Running Man (acara *reality show* Korea) dengan memberi keterangan di Bio *Running-Man addict* (fans berat running man). *Setting* saja tidak cukup untuk menampilkan kesan sebagai penggemar Kpop, perlu didukung oleh *personal front*. *Personal front* terdiri dari Gaya (*manner*) dan *Appereance* (penampilan). Gaya (*manner*) yang ditampilkan dengan penggunaan bahasa Korea dalam tweetnya untuk menunjukkan identitas diri sebagai seorang Kpopers. Sedangkan penampilan

dapat dilihat dari gaya berpakaian dan berdandan ala korea yang diunggahanya di twitter.

Ada pula yang mempresentasikan dirinya sebagai penggemar Kpopers dengan menunjukkan minatnya pada musik Kpop dengan mengcover lagu lagu Kpop. *Personal front* yang ditampilkan di twitter melalui aktivitas *cover dance* Korea yang diunggahanya, mem-follow artis Korea, dan bergabung dengan komunitas Kpopers Surabaya.

Kesan sebagai Orang yang bijak

Membangun kesan yang positif di media sosial dapat dilakukan dengan berbagai cara. Ada yang memposting kegiatan sosial seperti beramal atau *charity* ke dalam media sosial untuk membentuk kesan dermawan, suka menolong, ataupun baik hati. Ada yang berkicau di twitter dengan menyadur ayat-ayat suci agar terkesan religius. Ada pula yang berkicau di twitter yang berisi tweet motivasi, semangat, harapan dalam hidup.

Kicauan informan tentang optimisme ditampilkan dalam *timeline* twitter dengan mem-posting tweet-tweet bernada semangat dan mem-follow akun twitter yang berisi pesan untuk bersemangat seperti akun motivator @MerryRaiana, dan lain-lain. Panggung depan dalam permainan peran yang dilakukannya terlihat dalam kicauannya yang memberi kesan dan pesan kepada *audiens* untuk selalu optimis dalam hidup. Gaya (*manner*) informan dalam pengelolaan kesan bertujuan untuk mengajak *audiens* melakukan apa yang telah ditweetkan yaitu mengajak wanita untuk berpikir cerdas dan jangan menyerah.

Kesan sebagai orang yang mengerti fashion

Media sosial tidak hanya digunakan untuk saling berinteraksi dengan orang lain. Kini media sosial juga dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan bakat atau hobi tertentu. Seseorang yang memiliki hobi menyanyi dapat memanfaatkan youtube sebagai media penyaluran bakat. Hobi menulis dapat memanfaatkan blog untuk menuangkan ide ide tulisan, atau yang memiliki hobi menggambar dapat mengunggah hasil karyanya ke facebook, twitter, maupun instagram. Melalui kicauannya di twitter tentang dunia fashion design, pengguna ingin menunjukkan bahwa dirinya memang memiliki kemampuan tersebut.

Pertunjukan peran yang dilakukan oleh informan adalah dengan membuat *setting* pada profil twitternya yang memberikan informasi di bio twitter dengan tulisan *design, dreaming, live is art!!*. Informan berharap bahwa peran nya sebagai penyuka *design* dapat diterima oleh *audiens*. Salah satu cara yang

dilakukan informan untuk meyakinkan kesan tersebut adalah dengan membuat *personal front* di *timeline* twitter seperti *tweet-tweet* tentang fashion, *me-retweet* informasi seputar dunia *fashion design*, *mem-follow* akun twitter perancang busana seperti Dian Pelangi dan Barli Asmara. Gaya (*manner*) ditunjukkan informan agar peran yang ditampilkan berhasil dengan mengunggah hasil karya sketsa *design* gaunnya ke twitter. Keberhasilan pengelolaan kesan bergantung pada persepsi audien (*follower*).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada mahasiswa Unesa pengguna twitter, mahasiswa Unesa melakukan pertunjukan peran dengan menampilkan kesan tertentu yang diamati melalui aktivitas *timeline* twitter penggunanya. Manajemen kesan yang dihasilkan antara lain, (1) kesan galau untuk mendapat perhatian, (2) kesan sebagai penggemar Kpop, (3) kesan terlihat bijak dan bermoral, (4) kesan sebagai penggemar sepak bola, dan (5) kesan sebagai penyuka *fashion design*. Media sosial twitter digunakan oleh penggunanya untuk melakukan arena pertunjukan peran melalui *timeline* twitter.

Kebebasan dalam mengakses dan memanfaatkan media tersebut bergantung pada pilihan tiap individu. Presentasi diri seperti apa yang akan ditampilkan di twitter juga merupakan pilihan masing-masing individu. Namun reaksi atas kesan yang ditampilkan oleh penggunanya ditentukan *audiens*. Di twitter, panggung depan dan panggung belakang dapat dihadirkan dalam waktu bersamaan. Media sosial mampu mengaburkan batasan antara aktivitas *front stage* dan *back stage*. Melalui media sosial twitter individu dapat menampilkan segala hal yang baik seperti prestasi, kejujuran, cita-cita, dan lain-lain. Tetapi di sisi lain media sosial juga memungkinkan individu untuk menampilkan hal-hal yang tidak sesuai norma sosial seperti menghujat dan mencaci-maki layaknya di dunia nyata. Tentu saja ada konsekuensi dari masing-masing pilihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2008. *Teori Sosiologi (Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Teori Sosiologi Modern)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Subagyo, P. Joko. 2004. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Moleong, J Lexy. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Mulyana, Dedy. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Poloma, Margaret M. 2003. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Kozinet, Robert V s. 2010. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage Publication. (online). (<http://www.sagepub.com/booksProdDesc.nav?productId=Book233748#tabview=samples>).
- Anonymous. *Pengguna internet di Indonesia*. (online). (<http://kominfo.go.id>)